

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan paradigma kualitatif. Menurut Sugiyono (2007, hlm.1) bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah di mana peneliti bertindak sebagai instrument kunci. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, merupakan data pasti yang merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design based research* (DBR). Barab and Squire (dalam Herington. et al, 2007) “Design Based Reseach didefinisikan sebagai serangkaian pendekatan, dengan maksud menghasilkan teori-teori baru, artefak, dan praktik yang menjelaskan dan berpotensi berdampak belajar dan pembelajaran *naturalistic*”. Proses pengembangan perangkat pembelajaran berupa Asesmen HOTS ini mengacu pada model pengembangan pembelajaran karya Reeves tahun 2007 dengan tahapan sebagai berikut.

- a. Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif
- b. Mengembangkan prototype solusi yang didasarkan pada patokan teori, design principle yang ada dan inovasi teknologi
- c. Melakukan Proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis
- d. Refleksi untuk menghasikan design principle serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis

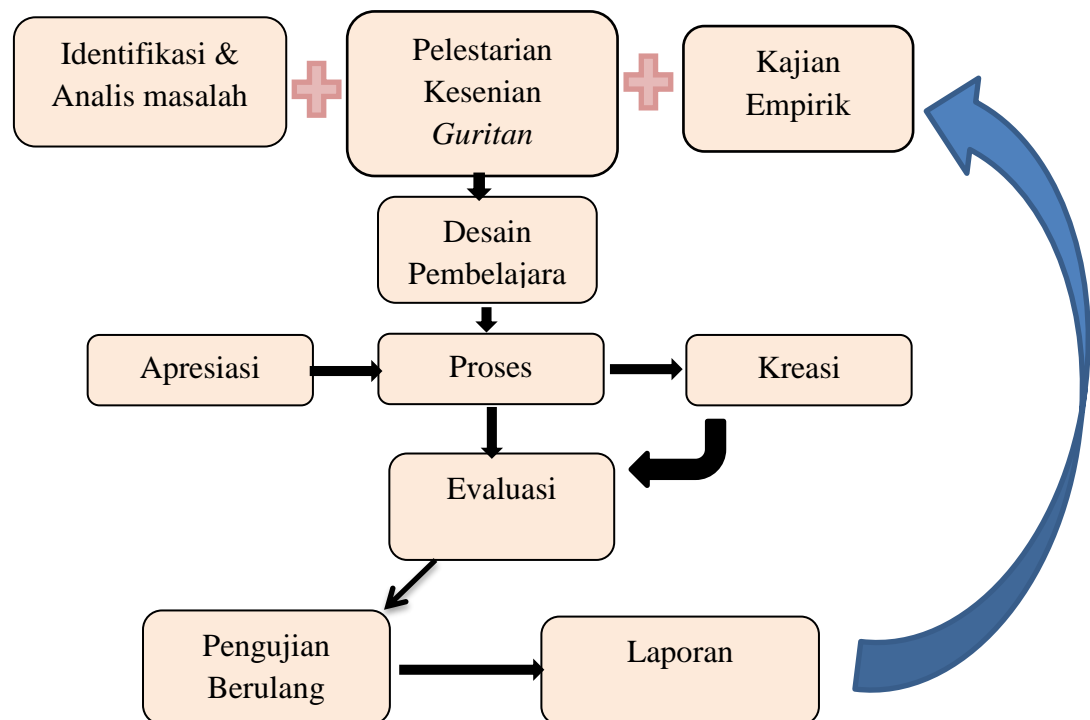
Plomp (2007, hlm. 2) *Design Based Research* (DBR) suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan system) dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam

Riza Trimadi, 2019

PEMBELAJARAN KESENIAN GURITAN MELALUI AKTIVITAS BERKREASI DI SMP NEGERI 1 SIMPANG
Univeesitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

masalah pendidikan, yang bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut dan proses untuk perancangan dan pengembangan pendidikan.

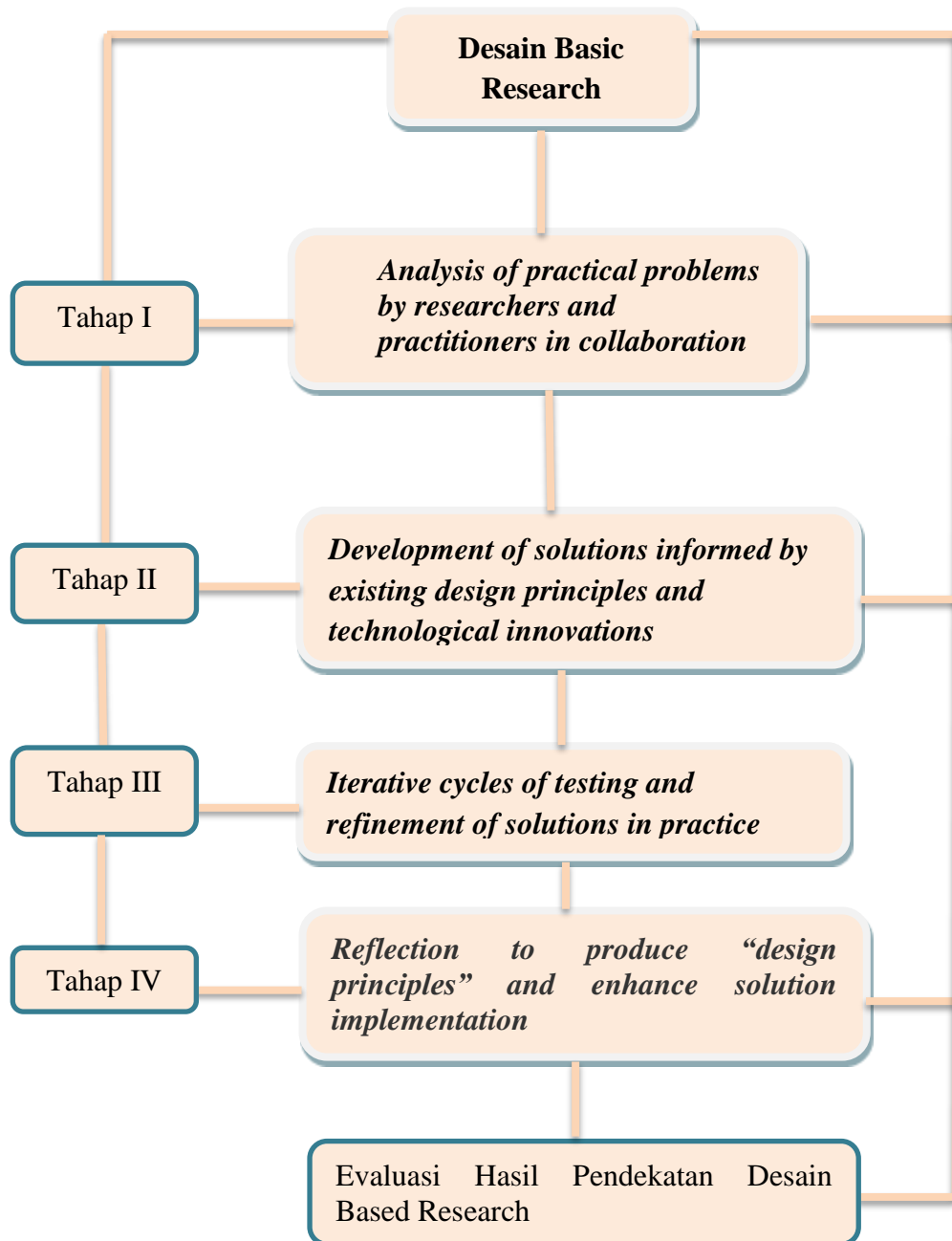
Dari penjelasan tersebut, dapat ditarik garis besar bahwa *Design Based Research* bertujuan untuk mengembangkan pelajaran yang berfokus pada solusi bagi permasalahan yang ada. Untuk itu, penggunaan metode *Design Based Research* diharapkan mampu memecahkan masalah problematika tentang strategi pembelajaran seni tradisi khususnya kesenian *Guritan* OKU Selatan. Karena selama ini kesenian tersebut belum terintegrasikan dalam proses pembelajaran seni budaya di sekolah formal. Berdasarkan gambaran tersebut, maka secara umum dapat digambarkan desain penelitian sebagai berikut:



Bagan 3.1

Kerangka kerja penelitian Pembelajaran Kesenian Guritan Melalui Aktivitas Berkreasi

Penelitian ini menggunakan *Desain Based Research* berdasarkan teori dari Reves (dalam Herington, Mcknney, dkk 2007) dengan langkah-langkah sebagai berikut:



Bagan 3.2
Langkah-langkah penelitian DBR

Design based research pada bidang pendidikan merupakan serangkaian pendekatan dengan maksud menghasilkan teori-teori baru dan praktik yang menjelaskan dan berpotensi berdampak pada proses belajar mengajar secara natural. Penggunaan *design based research* ini menjanjikan bagi peningkatan kontribusi teoritis dan nilai publik dari penelitian teknologi pendidikan.

Dampak dari penelitian teknologi pendidikan berkaitan dengan kontribusi untuk pemahaman teoritis dan praktik pengajaran telah lama dipertanyakan. Umumnya penelitian teknologi pendidikan berusaha menunjukkan keuntungan dari teknologi belajar dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sudah mulai disadari pemanfaatannya. Disamping itu, kemajuan di masa depan dalam meningkatkan pengajaran dan pembelajaran melalui teknologi dapat diwujudkan melalui *design based research* sebagai model alternatif untuk penyelidikan di bidang teknologi pendidikan. *Design based research* memerlukan kolaborasi jangka panjang yang intensif dengan melibatkan peneliti dan praktisi. *Design based research* mengintegrasikan pengembangan solusi untuk masalah praktis dalam lingkungan belajar dengan mengidentifikasi prinsip-prinsip desain itu sendiri.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Simpang. Kecamatan Simpang, kabupaten OKU Selatan. Propinsi Sumatera Selatan

3.3 Populasi dan Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Arikunto (2002, hlm.117) dalam Munajah (2008, hlm.60). Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Simpang. Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan.

3.4 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006) instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk kebutuhan penelitian.

- 1. Pedoman Observasi** - Lembar observasi digunakan untuk mengetahui situasi dan segala bentuk tingkah laku dan perkembangan diri siswa secara individu selama proses pembelajaran berlangsung.

Riza Trimadi, 2019

PEMBELAJARAN KESENIAN GURITAN MELALUI AKTIVITAS BERKREASI DI SMP NEGERI 1 SIMPANG
Univeesitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. **Pedoman Wawancara** - digunakan untuk wawancara dengan guru dan dengan kepala sekolah SMA Negeri 1 Simpang, Sumatera Selatan
3. **Dokumentasi** - Menggunakan dokumen berupa data profil sekolah, jumlah siswa & guru, serta sarana & prasarana
4. **Angket** - Berisi pertanyaan-pertanyaan yang mendeskripsikan pembelajaran Kesenian *Guritan* dan nilai yang terkandung dalam lirik kesenian *Guritan*. Angket diberikan sebelum & sesudah perlakuan

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2010:62).

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa cara untuk mendapatkan dan mengumpulkan data. Maka, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data meliputi berikut ini.

1.5.1 Teknik Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah sebagai suatu aktivitas yang sempit, yakni memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. Di dalam pengertian psikologi, Observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Jadi mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap, Arikunto (2010, hlm. 199). Dengan teknik ini peneliti bisa memperoleh data secara langsung dan gambaran lebih jelas mengenai model pembelajaran kesenian *guritan* berbasis pendidikan karakter di SMP Negeri 1 Simpang.

Moleong, (2010, hal. 175) Penggunaan pengamatan ialah: pengamatan mengoptimalkan kemampuan peneliti dari segi motif, kepercayaan, perhatian, perilaku tak sadar, kebiasaan, dan sebagainya. Pengamatan memungkinkan pengamat untuk melihat dunia sebagaimana dilihat oleh subjek penelitian, hidup pada saat itu, menangkap arti fenomena dari segi pengertian subjek, menangkap kehidupan budaya dari segi pandangan dan anutan para subjek pada keadaan

waktu itu. Pengamat memungkinkan peneliti merasakan apa yang dirasakan dan dihayati oleh subjek sehingga memungkinkan pula peneliti menjadi sumber data, pengamatan memungkinkan pembentukan pengetahuan yang diketahui bersama, baik dari pihaknya maupun dari pihak subjek.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa observasi atau pengamatan dapat dikatakan sebagai kegiatan dalam bentuk penerimaan data melalui alat panca indera, dengan cara mencatat, melihat kejadian yang diteliti, jadi teknik pengumpulan data dengan cara observasi/pengamatan sangat cocok dalam penelitian sastra tutur *Guritan* yang sifatnya mendeskripsikan dan memaparkan penelitian, selain itu teknik ini juga merupakan salah satu teknik yang banyak digunakan dalam suatu penelitian. Maka dari itu peneliti menggunakan observasi partisipatif di SMP Negeri 1 Simpang mengenai model pembelajaran kesenian *guritan* berbasis pendidikan karakter, karena dalam observasi ini peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari sebagai sumber data dalam penelitian, sehingga hal ini dapat mempermudah peneliti dalam memperoleh data.

1.5.2 Teknik Interview (Wawancara)

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2013:231). Wawancara merupakan pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara (pengumpul data) kepada responden, dan jawaban-jawaban responden bisa dicatat atau direkam dengan alat perekam (tape recorder). Jadi wawancara merupakan salah satu teknik yang paling banyak dilakukan dalam penelitian. Untuk mendapatkan berbagai informasi tentang model pembelajaran kesenian *Guritan* berbasis pendidikan karakter di SMP Negeri 1 Simpang.

Menurut (Moleong 2010:190) wawancara berstruktur merupakan wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Wawancara penelitian ini dilakukan oleh beberapa narasumber dan ditempat yang berbeda.

Pertama peneliti akan menghubungi atau menemui langsung narasumber yaitu Bapak Orpen selaku pegawai di dinas pariwisata dan juga sebagai seniman sastra tutur *Guritan* di OKU Selatan untuk mendapatkan data tentang teknik vokal

Riza Trimadi, 2019

PEMBELAJARAN KESENIAN GURITAN MELALUI AKTIVITAS BERKREASI DI SMP NEGERI 1 SIMPANG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Guritan dan nilai-nilai kearifan yang terkandung di dalamnya. Wawancara kepala sekolah untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi pembelajaran di sekolah dan tantangan yang dihadapi dalam mengimplementasi nilai-nilai kearifan lokal dalam setiap pembelajaran. Wawancara kepada guru seni budaya untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi pembelajaran seni berbasis tradisi khususnya kesenian *Guritan*. Dan juga wawancara kepada siswa untuk mendapatkan informasi mengenai pengalaman mereka dalam mempelajari kesenian tradisional khususnya kesenian *Guritan*.

1.5.3 Teknik Dokumentasi

Dokumentasi yaitu metode yang digunakan untuk mencari data, mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger agenda, dan sebagainya (dalam Arikunto, 2010:274). Menurut Guba dan Lincoln (dalam Moleong, 2010:216), *record* adalah setiap pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa atau menyajikan akunting. Dokumen ialah setiap bahan tertulis ataupun film, lain dari record, yang tidak dipersiapkan karena adanya seorang penyidik.(dalam Sugiyono 2010:82)Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Berdasarkan definisi diatas, dapat dikatakan bahwa dokumen merupakan rekaman yang bersifat tertulis yang berisikan peristiwa yang telah lalu, tehnik pengambilan data. Dokumentasi ini juga sangat cocok sebagai pelengkap dari penggunaan metode

Pengamatan dan wawancara dalam pembelajaran kesenian *Guritan* berbasis pendidikan karakter di SMP Negeri 1 simpang. Dokumentasi yang akan dipergunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto yang berkaitan dengan penelitian.